

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) DENGAN TIPE JIGSAW TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN (Studi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Srengat)

Dede Hadi Wijaya

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, dd_hdee14@gmail.com

Bambang Ferianto T.K.

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran penjasorkes sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa baik dari segi fisik maupun pendidikan karakter. Model pembelajaran harus disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada disekolah dan disampaikan oleh guru dengan baik agar siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan salah satu model pembelajaran yang mendukung munculnya motivasi dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Dari beberapa tipe dalam model pembelajaran kooperatif, tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan tipe Jigsaw mempunyai keunggulan dalam memunculkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan antara model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Penelitian ini merupakan penelitian komparasi dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Srengat berjumlah 69 siswa, yang terdiri dari 35 siswa kelas XI IPS4 mendapat pembelajaran dengan model Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan 34 siswa kelas XI IPS7 mendapat pembelajaran dengan model Kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar dan analisis data menggunakan *t test* atau uji *t (independent)*.

Hasil perhitungan statistik membuktikan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan rata-rata nilai motivasi belajar 126,66 lebih rendah dibandingkan tipe Jigsaw dengan rata-rata nilai motivasi belajar 136,44 dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan serta terbukti dari nilai $t_{hitung} 3,674 > t_{tabel} 1,990$ dengan taraf signifikan 0,05.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan Tipe Jigsaw, Motivasi Belajar Siswa, Pembelajaran Penjasorkes.

Abstract

The learning model used in learning penjasorkes influence on student learning outcomes in terms of both physical and character education. The learning model must be adapted to the existing facilities and infrastructure in schools and delivered by teachers with good to make students feel interested and motivated to keep learning. In Physical Education, Sport and Health one model of learning that supports the emergence of motivation in learning is cooperative learning model. Of some type in cooperative learning model, the type of TGT (*Team Games Tournament*) and Jigsaw has an advantage in generating student motivation.

This study aims to determine the ratio between the type cooperative learning model TGT (*Team Games Tournament*) with the type cooperative learning model Jigsaw on the students motivation in learning physical education, sports and health. This research is a comparative study with quantitative descriptive approach. The sample in this study is a class XI student of SMAN 1 Srengat totaled 69 students,

consisting of 35 students of class XI IPS4 got a learning model Cooperative type TGT (Team Games Tournament) and 34 students of class XI IPS7 got a learning model Cooperative Jigsaw with using a random cluster sampling technique. This research instruments using learning motivation questionnaire and analyzed using t test or independent t test.

The results of statistical calculations to prove that there is a significant difference between the type cooperative learning model TGT (Team Games Tournament) with an average value of learning motivation 126.66 Jigsaw lower than the average value of 136.44 learning motivation in teaching physical education, sport and health as well as the proven value of $3.674 > 1.990$ with significance level of 0.05.

Keywords: Cooperative Learning Model TGT (Team Games Tournament) and Type Jigsaw, Student Motivation, Physical education, Sports, and, Health Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk semua manusia agar bisa terus berkembang menjadi manusia yang beriman bertaqwa serta menjadikan warga negara yang bertanggung jawab. Dalam arti luas pendidikan berarti mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih. Pendidikan yang terjadi di sekolah adalah untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan yang dibutuhkan agar memiliki modal dimasa depan serta wadah menyalurkan bakat dan potensi diri yang dimiliki.

Pendidikan dalam sekolah tidak hanya terfokus pada pendidikan akademik melainkan juga terdapat pendidikan non-akademik untuk wadah siswa menyalurkan serta mengembangkan bakat dan minat potensi fisik yang dimilikinya. Pendidikan akademik dapat diartikan sebagai pendidikan yang dilakukan secara formal dalam ruang lingkup sekolah dan telah terprogram oleh sekolah, sedangkan pendidikan non-akademik dapat diartikan sebagai pendidikan non-formal yang mengatasnamakan sekolah sebagai sarana untuk menggali dan meningkatkan potensi serta bakat siswa. Salah satu pendidikan akademik di sekolah adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

“Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan, social, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani” (Depdikbud, 2004 : 2).

Proses pembelajaran memegang peranan yang penting demi suksesnya suatu pendidikan. Pendidikan

jasmani dan olahraga sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan.

“Salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga” (Kristiyandaru, 2010: 39). Untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan jasmani tersebut diperlukan motivasi belajar dari para siswa. Oleh karena itu perlu dirancang dan dikondisikan secara sadar, terarah, terukur, dan tetap mempertimbangkan kemampuan dan minat siswa secara menyeluruh, sehingga siswa tetap dapat tumbuh dan berkembang secara sempurna dengan cara yang menyenangkan menurut mereka.

Hal ini dapat diupayakan melalui berbagai macam cara, salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Dimana metode-metode belajar yang terkandung di dalam suatu model pembelajaran dapat menunjang dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang mereka pelajari. Melalui model pembelajaran yang tepat, siswa akan menjadi tertarik untuk mempelajari lebih dalam terhadap suatu materi pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Karena dengan lebih tertariknya siswa terhadap sebuah materi tentu motivasi untuk belajar akan turut meningkat, hal itu tentu akan berdampak positif dalam usaha mencapai tujuan pendidikan. Situasi tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam pembelajaran di sekolah.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pokok tidak hanya dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan tetapi juga pada semua mata pelajaran yang ada di sekolah. Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2010: 133) bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Jenis model pembelajaran selalu disesuaikan dengan mata pelajaran dan materi yang akan diberikan kepada siswa. Oleh sebab itu guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan harus mengenal secara mendalam tentang macam-macam model pembelajaran serta seluk beluk didalamnya. Banyak macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran antara lain model pembelajaran PAKEM, PBM, kontekstual (CTL), kooperatif, pembelajaran mandiri, tematik, *lesson study*, *e-learning*. Dari beberapa model pembelajaran, setiap model pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan dan kelemahan masing. Dalam kaitannya dengan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ada beberapa model pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran dengan melihat karakteristik pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang lebih menggunakan aspek psikomotor siswa dan tempat pembelajarannya lebih sering berada diluar lapangan yaitu model pembelajaran kooperatif, *lesson study*, PBM, dan PAKEM. Empat model pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan sendiri-sendiri, sebagai contoh pembelajaran kooperatif cenderung belajar secara berkelompok memungkinkan siswa untuk lebih berinteraksi terhadap teman atau guru, *lesson study* merupakan model pembelajaran yang fleksibel dimana model pembelajaran ini dapat diterapkan di bidang apapun termasuk olahraga, PBM cenderung belajar dengan memecahkan sebuah masalah, PAKEM merupakan model pembelajaran yang lebih menonjolkan

media pembelajaran sebagai sarana dalam transfer ilmu. Dengan memahami karakteristik serta kelebihan dan kelemahan model pembelajaran yang dapat di aplikasikan dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan maka dipilihlah model pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran dalam penelitian ini karena model kooperatif yang berbasis belajar berkelompok lebih sesuai apabila diterapkan dalam pembelajaran yang bersifat lebih mengandalkan fisik dan berfikir disaat yang bersamaan. Lebih dari itu Interaksi selama pembelajaran dengan model kooperatif berlangsung dapat memunculkan kerjasama, motivasi belajar dan memberikan rangsangan untuk berfikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Model pembelajaran kooperatif sendiri masih dibagi dalam beberapa tipe yaitu tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*), jigsaw, investigasi kelompok, mencari pasangan, dan TGT (*Teams Games Tournament*). Tipe-tipe dalam kooperatif memiliki karakteristik masing-masing namun tetap dengan dasar belajar secara berkelompok sebagai contoh STAD menekankan diskusi dalam belajar berkelompok dan hanya dibagi beberapa kelompok dalam satu kelas, jigsaw hampir sama dengan STAD yaitu berbasis diskusi hanya bedanya adalah pembagian kelompok yaitu setelah dibagi dalam beberapa kelompok dalam satu kelas maka akan dibentuk lagi sebuah kelompok yang disebut kelompok ahli yang akan mempelajari satu pokok bahasan dan nanti akan ditularkan kepada kelompok asal, investigasi kelompok menekankan pada siswa untuk mencari sendiri materi pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, mencari pasangan adalah tehnik dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dan tipe TGT menekankan pada permainan yang mengandung unsur kompetisi dengan siswa dari kelompok lain. Dari tipe-tipe diatas, semua dapat diaplikasikan dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Namun jika dilihat dari sudut pandang motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran, tipe TGT dan tipe Jigsaw memiliki nilai

lebih jika dibandingkan dengan tipe lain dalam memunculkan motivasi belajar siswa. Peran motivasi selama pembelajaran sangat vital, karena motivasi merupakan salah satu dasar seseorang untuk melakukan aktivitas, dalam hal ini aktivitas yang dimaksud adalah belajar. Motivasi belajar bisa muncul dari dalam diri siswa sendiri atau dengan pengaruh yang datang dari luar diri siswa. Motivasi belajar yang tumbuh akibat pengaruh dari luar bisa terjadi apabila pengaruh tersebut memang mampu menggerakkan diri siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran, maka motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap prosesnya.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan mata kuliah PPP (Program Pengelolaan Pembelajaran) yang dilakukan di SMA Negeri 2 Mejayan selama 5 (lima) minggu, peneliti menemukan fakta jika pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe jigsaw dapat memunculkan motivasi belajar siswa. Dengan dilihat secara kasat mata, terlihat antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran sangat tinggi.

Uraian di atas, jika dikaitkan dengan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, serta dikaitkan dengan poin motivasi belajar maka dipilihlah model pembelajaran TGT dan Jigsaw sebagai bahan untuk diteliti, karena dengan tingginya tingkat motivasi belajar dari kedua tipe tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimanakah perbandingan tingkat motivasi belajar diantara keduanya.

Berangkat dari pemikiran tersebut di atas, peneliti mencoba membandingkan kedua tipe dalam model pembelajaran kooperatif yaitu TGT dan jigsaw dalam sebuah penelitian. Dari situ peneliti melakukan observasi terhadap guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA Negeri di Kota dan Kabupaten Blitar guna mencari guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajarannya. Pada

awalnya peneliti melakukan observasi di SMA Negeri yang ada di kota Blitar, namun setelah dilakukan terhadap empat SMA negeri yaitu SMAN 1 Kota Blitar, SMAN 2 Kota Blitar, SMAN 3 Kota Blitar, dan SMAN 4 Kota Blitar ternyata semuanya tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, padahal peneliti menginginkan sekolah yang telah menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dari hasil tersebut, akhirnya peneliti melakukan observasi lagi terhadap SMA Negeri yang berada di Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil observasi tersebut ditemukanlah SMA Negeri yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, mencari pasangan (*Make a Match*), dan Jigsaw yaitu SMAN 1 Srengat, dan dari lembar survei yang ditujukan untuk guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan didapatkan hasil yaitu model pembelajaran kooperatif yang telah digunakan belum pernah diukur ataupun dibandingkan terhadap motivasi belajar siswa. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian terhadap model pembelajaran dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Dengan Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan” di SMAN 1 Srengat.

METODE

Dalam Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri Srengat Kabupaten Blitar. Peneliti tidak menggunakan semua populasi yang ada, namun populasi itu diambil sampel yang dapat mewakili dari seluruh populasi tersebut (*Representative*). Dalam penentuan sampel penelitian digunakan teknik *Cluster Random Sampling* yaitu sampel yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area (Maksum, 2012:57) dan yang terpilih sebagai sampel ada 2 kelas yaitu kelas XI IPS 4 yang berjumlah 34 siswa dan kelas XI IPS 7 yang berjumlah 36 siswa. Untuk menentukan kelas dibuatlah

undian berupa lintingan kertas yang berjumlah sesuai dengan jumlah kelas setiap sekolah. Terdapat kertas yang bertuliskan kata sampel dan dimasukkan di undian. Setelah itu masing-masing perwakilan kelas setiap sekolah dikumpulkan menjadi satu untuk mengambil lintingan kertas tersebut. Kelas yang mendapatkan kertas dengan tulisan sampel maka kelas tersebut yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah sebuah angket atau kuesioner. Instrumen penelitian ini dengan menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau *checklist*. Setiap butir pertanyaan berupa angket, disediakan lima butir jawaban yang tersedia, dari lima butir jawaban tersebut memiliki skor tersendiri yaitu: 1, 2, 3, dan 4. Deskripsi skor tersebut adalah skor 4 Sangat Sesuai dengan diri anda (SS), skor 3 Sesuai dengan diri anda (S), skor 2 Tidak Sesuai dengan diri anda (TS), dan skor 1 Sangat Tidak Sesuai dengan diri anda (STS).

Jenis Soal	Nilai			
	SS	S	TS	STS
Soal Positif	5	4	2	1
Soal Negatif	1	2	4	5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata (*mean*), standar deviasi (SD), varian (S), persentase. Berdasarkan hitung manual dan menggunakan program IBM *statistical Package for The Social Sciences* (SPSS) *statistics 20*, maka dapat dideskripsikan data hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar Kelas dengan Model Koopeatif TGT

Deskripsi	Eksperimen
Jumlah Nilai	4433
Rata-rata	126,66
Rata-rata Nilai	3.17

Standar Deviasi	15.58
Varian	242,64
Nilai Minimum	72
Nilai Maksimum	156

Tabel 2. Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar Kelas dengan Model Koopeatif Jigsaw

Deskripsi	
Jumlah	4639
Rata-rata	136.44
Rata-rata Nilai	3.41
Standar Deviasi	8.84
Varian	78.13
Nilai Minimum	113
Nilai Maksimum	153

Berdasarkan Tabel 1 dan 2 di atas maka telah diketahui bahwa :

1. Hasil pengisian angket motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI IPS 7 SMA Negeri 1 Srengat menghasilkan rata-rata 126,66, standar deviasi sebesar 15,58, dengan varian 242,64 serta nilai tertinggi 156 dan terendah 72.
2. Hasil pengisian angket motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Srengat menghasilkan rata-rata 136,44, standar deviasi sebesar 8,84, dengan varian 78,13 serta nilai tertinggi 153 dan terendah 113.

Selain hasil tersebut untuk menjawab rumusan masalah tujuan dari penelitian terdapat langkah-langkah yang diperlukan untuk mengetahui besarnya persentase dari setiap kelas dalam penelitian yang diperoleh dari perhitungan manual maupun dengan bantuan program IBM SPSS *for Windows release 20*. Berdasarkan hasil penghitungan manual maupun dengan bantuan program IBM SPSS *for Windows release 20*, maka didapat data seperti Tabel 3 dan 4.

Tabel 3 Perbandingan Nilai Sub-indikator

Indikator	Sub-indikator	Jumlah Nilai	
		Jigsaw	TGT
Motivasi intrinsik	Kondisi siswa	1179	1125
Motivasi Ekstrinsik	Kecemasan terhadap hukuman	327	321
	Penghargaan dan pujian	791	751
	Peran pengajar	953	889
	Kondisi lingkungan pembelajaran	443	428
	Proses Pembelajaran	946	919

Tabel 4 Persentase SMA/MA/SMK keseluruhan

Keterangan	Jigsaw	TGT
Jumlah nilai kelas	4639	4433
Nilai maksimal kelas	5440	5600
Presentase	85,3%	79,2%

Dari Tabel 3 dan 4 di atas dapat dikatakan bahwa :

1. Tingkat motivasi belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw adalah sebesar 4639 dari nilai maksimal tingkat motivasi kelas sebesar 5440, prosentase tingkat motivasi belajar kelas XI IPS 4 adalah 85,3%.
2. Tingkat motivasi belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebesar 4433 dari nilai maksimal tingkat motivasi kelas sebesar 5600, prosentase tingkat motivasi belajar kelas XI IPS 7 adalah 79,2%.

Secara keseluruhan tingkat motivasi belajar terdapat perbandingan yang signifikan antara kelas dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan kelas dengan menggunakan model

pembelajaran Kooperatif Jigsaw dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas XI IPS 7 dan XI IPS 4 SMA Negeri 1 Srengat yaitu presentase hasil motivasi belajar siswa kelas dengan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw 85,3% dan kelas dengan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT 79,2%.

Pembahasan

Dalam bagian ini akan dibahas tentang perbedaan motivasi belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) dengan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Perbedaan tersebut yang dimaksud adalah dilihat dari hasil ukur motivasi belajar dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa. Dari data kelas dengan model pembelajaran Kooperatif TGT diperoleh rata-rata nilai motivasi sebesar 4433 dari nilai motivasi maksimal kelas 5600, standar deviasi sebesar 15,58 sedangkan data kelas dengan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw memiliki nilai motivasi sebesar 4639 dari nilai motivasi maksimal kelas 5440 standar deviasi sebesar 8,84.

Untuk melihat apakah ada perbandingan yang signifikan antara motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan antara kelas dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw dilakukan *T-Test independent sample* sebagai uji beda. Kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} (3,674) dan t_{tabel} (1,990) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Sehingga dapat dikatakan bahwa antara kelas dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan kelas dengan menggunakan model pembelajaran

Kooperatif Jigsaw terdapat perbandingan yang signifikan yang berarti hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari perbedaan yang ada diantara kelas dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw, motivasi belajar siswa di kelas dengan model pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw yang berbasis diskusi lebih tinggi dengan nilai motivasi belajar sebesar 4639 dibanding dengan kelas dengan model pembelajaran Kooperatif TGT yang berbasis permainan dengan nilai motivasi belajar sebesar 4433. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil yang bertentangan dengan teori dari John Locke (dalam Soemitro, 1992: 3) ia meyakini bahwa bermain dapat membantu dalam usaha mencapai tujuan pendidikan. Dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti, ternyata faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah guru yang mengajar. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa bukti yang memperkuat yaitu dari hasil angket motivasi belajar yang telah diisi oleh seluruh *sample*, butir pernyataan dari indikator peran pengajar pada kelas dengan model pembelajaran Kooperatif TGT yaitu sebesar 889 lebih rendah dibanding dengan kelas dengan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw yaitu 953, dan dari dua kelas yang digunakan dalam penelitian sub-indikator peran pengajar menjadi pembeda jika dibandingkan dengan sub-indikator lain yang relatif sama, dibuktikan pada diagram sebelumnya.

Faktor lain yang menunjukkan bahwa peran guru menjadi pembeda adalah pada proses penelitian, dimana pada prosesnya terlihat bahwa cara mengajar guru kurang memperhatikan situasi kelas, seperti contoh saat proses pembelajaran yang kurang kondusif, guru tidak memberikan tindakan untuk mengkondusifkan kelas dan sikap guru yang terlihat datar atau kurang ramah terhadap siswa. Dalam hal ini jika melihat runtutan proses pembelajaran dari kedua tipe model pembelajaran, maka pembelajaran tipe jigsaw bisa dikatakan lebih menguntungkan siswa karena dengan adanya diskusi

dalam pembelajaran akan mengurangi interaksi dengan guru dan lebih kepada teman, dibandingkan dengan tipe TGT yang lebih interaktif dengan guru melalui permainan maka secara psikologi siswa akan merasa kurang nyaman dengan sikap guru tersebut selama pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

1. Tingkat motivasi belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebesar 4433 dari nilai maksimal tingkat motivasi kelas sebesar 5600, prosentase tingkat motivasi belajar kelas XI IPS 7 adalah 79,2%.
2. Tingkat motivasi belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw adalah sebesar 4639 dari nilai maksimal tingkat motivasi kelas sebesar 5440, prosentase tingkat motivasi belajar kelas XI IPS 4 adalah 85,3%.
3. Ada perbandingan yang signifikan antara kelas dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas XI IPS 7 dan XI IPS 4 SMA Negeri 1 Srengat. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 3,674 > t_{tabel} 1,990 dengan taraf signifikan 0,05.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan model pembelajaran oleh guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan disarankan agar disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.
2. Disarankan perbandingan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan Jigsaw ini dijadikan acuan

bagi para guru pengajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk usaha pengembangan pembelajaran dan karakter siswa khususnya motivasi belajar siswa.

3. Agar mendapat hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam pendidikan karakter siswa, maka hendaknya model pembelajaran yang tepat dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang disesuaikan dengan kondisi sekolah serta keadaan siswa sehingga memudahkan siswa untuk menyerap materi ajar yang disampaikan.
4. Tidak hanya model pembelajaran yang tepat, tetapi peran guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, khususnya motivasi belajar siswa. Maka hendaknya sikap dan pembawaan guru selama pembelajaran harus menyenangkan dan seramah mungkin agar siswa merasa senang selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Cecep. 2008. *Tabel uji F dan uji t* (online). (<http://search.4shared.com/postDownload/xNKi8P hE/ Tabel-uji-F-dan-uji-t.html>) diakses 29 November 2016 pukul 15.30 WIB.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hatta, Muhammad. 2012. *Tabel Z* (online). (<http://hatta2stat.wordpress.com/tabel-z-2/>) diakses 29 November 2016 pukul 15.45 WIB.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Johanness, 2013. *Uji Reliabilitas* (online). (<http://konsultansps.blogspot.co.id/p/uji-reliabilitas.html?m=0>) diakses 29 November 2016 pukul 15.00 WIB.
- Junaidi. 2010. *Tip-Trik* (2) (online). (<http://junaidichaniago.wordpress.com>) diakses 29 November 2016 pukul 15.15 WIB.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Machdams. 2011. *Kelebihan dan kekurangan model-model pembelajaran* (online). (<http://modelmodelpembelajaran8.blogspot.co.id/2013/4/kelebihan-dan-kekurangan-model.html?m=1>.) diakses 21 Februari 2016 pukul 14.15 WIB.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusyanti, Hetty. 2013. *Tiga elemen penting dalam motivasi* (online). (<http://www.kajian teori.com/2013/03/kata-motivasi-pengertian-motivasi.html>.) diakses 21 Februari 2016 pukul 14.00 WIB.
- Soemitro. 1992. *Permainan kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Bimbingan Tenaga Kependidikan.

Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru Sltp Setara D-III.

Unesa. 2015. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Unesa Press.

